



DISHONORED



ARKANE
STUDIOS

Bethesda



AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.


Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

PER INIZIARE	1
LA STORIA	2
LUOGHI IMPORTANTI	2
PERSONAGGI PRINCIPALI	4
MENU	5
INTERFACCIA	5
SCHEMA DEI COMANDI	6
SELEZIONE RAPIDA	6
DIARIO	7
COME SI GIOCA	8
ARMİ	9
POTERI SOPRANNATURALI	10
MAGIE E L'ESTERNO.	11
NEGOZIO/POTENZIAMENTI/PROGETTI	11
ALTRI OGGETTI IMPORTANTI	12
LA MILIZIA	12
CONNETTERSI A XBOX LIVE	13
ASSISTENZA TECNICA AL CLIENTE.	15

PER INIZIARE

Per ottenere le prestazioni migliori, si consiglia di installare **Dishonored** sul disco rigido Xbox 360. L'installazione completa richiede 5GB di spazio libero sul disco rigido. Per installare **Dishonored** sul disco rigido Xbox 360:

1. Inserisci il disco di gioco nel lettore. Ricorda: dopo l'inserimento, l'impostazione predefinita avvierà automaticamente il gioco. In questo caso, esci dal gioco e torna alla Xbox Dashboard.
2. Nella Xbox Dashboard, seleziona Xbox personale.
3. Seleziona il gioco da installare. In questo caso, Dishonored.
4. Premi il pulsante  sul controller.
5. Seleziona Installa su disco rigido.
6. Un indicatore di progresso apparirà durante l'installazione.

Avvia **Dishonored** e seleziona Nuova partita

LA STORIA

Dishonored si svolge a Dunwall, una città che si fonda sull'industria baleniera, stretta nella morsa di un'orribile pestilenza.

Dunwall, situata sull'isola di Gristol, è la capitale dell'Impero Insulare: un insieme di quattro città-stato, vicine l'una all'altra e circondate da un oceano ostile. Negli anni immediatamente precedenti alla peste, è stato scoperto un nuovo procedimento per rendere più volatile l'olio di balena. Ciò ha portato alla creazione di sbalorditive invenzioni tecnologiche. Nonostante la tecnologia, l'élite della città non è riuscita a debellare l'epidemia che ha gettato nel caos quella che un tempo era la florida capitale del regno. Il crimine e le attività delle bande sono ai massimi storici, mentre la Milizia (dotata di sistemi di sicurezza tecnologicamente avanzati) opprime la popolazione. Cibo, olio di balena ed elisir per combattere la peste sono severamente razionati. La situazione è critica.

Questa è la città in cui vivi. Sei Corvo Attano, Protettore Reale dell'Imperatrice Jessamine Kaldwin.

Settimane or sono, l'Imperatrice ti ha inviato a chiedere aiuto alle nazioni confinanti. Lasciata la città di Dunwall, hai raggiunto le altre isole: Morley, Tyvia e Serkonos. Stai tornando da lei e non porti buone notizie...

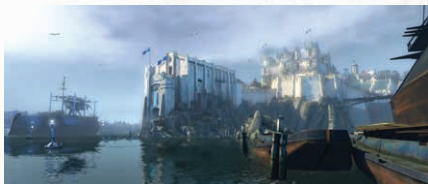
È vero, le miniere d'argento di famiglia non stanno producendo molto. Io e mio fratello Morgan ci siamo impegnati al massimo ma, a quanto pare, la qualità del lavoro è notevolmente diminuita dai tempi di nostro padre.

--Lord Custis Pendleton, sede del Parlamento

LUOGHI IMPORTANTI

DUNWALL TOWER

Posizionata lungo il fiume Wrenhaven, che attraversa il cuore della città, la Dunwall Tower è l'abitazione dell'Imperatrice e di altre importanti figure governative.



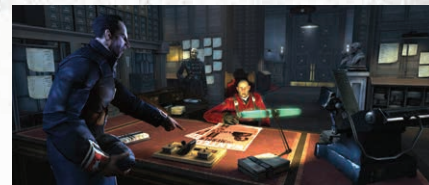
IL DISTRETTO RESIDENZIALE

Costruito attorno a un affluente minore del fiume Wrenhaven (spesso chiamato "la Serpentina"), il Distretto Residenziale ospita l'aristocrazia di Dunwall. Al centro sorge un'antica struttura, circondata da mura: si tratta di Villa Boyle, la casa di una delle famiglie più ricche della città.



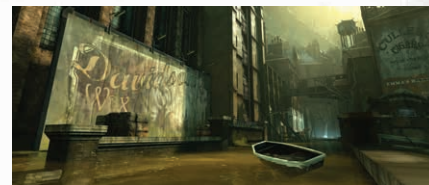
HOLGER SQUARE

La sede dell'Ufficio dell'Alto Sacerdote ospita il capo dell'Abbazia dell'Uomo Qualunque, il principale credo religioso delle isole.



IL DISTRETTO SOMMERSO

In seguito al crollo di una chiusa e alla conseguente inondazione delle strade, gli edifici di questo distretto sono stati quasi tutti evacuati. Ora è abitato da ladri, malviventi e probabilmente da cultisti e altri seguaci della magia nera. La Milizia è stata vista gettare qui i cadaveri degli appestati, noti come Piangenti.



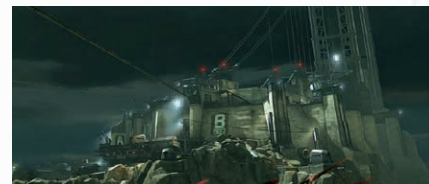
IL PONTE DI KALDWIN

Quest'enorme struttura si estende sul fiume Wrenhaven. Venne commissionata dall'Imperatore Kaldwin, padre dell'Imperatrice, ma è stata fortificata negli ultimi mesi utilizzando le innovazioni tecnologiche di Sokolov.



L'ISOLA DI KINGSPARROW

Quest'isoletta si trova sulla foce del Wrenhaven. In questi giorni, è proprio qui che Hiram Burrows, il Caposchia di Corte, sta dirigendo i lavori per la costruzione di un nuovo faro.

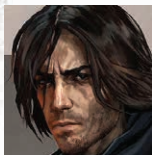


La Milizia non è poi così sveglia. Per la maggior parte del tempo, insegue i giovani orfani per rubare loro la cena. È così che si guadagna la paga. Ogni volta che le guardie devono fare i conti con me, i miei ragazzi, o altri gruppi rispettabili, è tutta un'altra storia: guardano da un'altra parte e si allontanano con noncuranza.

Quasi tutti hanno paura di un bel combattimento col coltello.

--Black Sally

PERSONAGGI PRINCIPALI



CORVO ATTANO

Corvo Attano è il Protettore Reale. È originario dell'isola di Serkonos, quindi è uno straniero a Dunwall. Ha ottenuto l'incarico di servire l'Imperatrice come gesto diplomatico ed espleta lealmente le sue mansioni da agente e guardia del corpo.



L'IMPERATRICE JESSAMINE KALDWIN

L'Imperatrice Jessamine Kaldwin governa un impero in tumulto. Considera suo dovere proteggere il popolo dalla peste e spesso discute con il Capospia di Corte sul sistema migliore per affrontare la crisi.



EMILY KALDWIN

È la giovane figlia dell'Imperatrice ed erede al trono. Ha passato gran parte dell'infanzia sotto la protezione di Corvo.



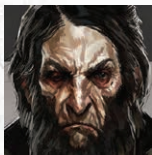
HIRAM BURROWS

Il Capospia di Corte di Dunwall. Ha una sua visione sul futuro di Dunwall e vuole metterla in atto. A suo parere, le cause di tutti i problemi della città sono l'Imperatrice e la pigrizia e mancanza di disciplina della gente comune.



L'ALTO SACERDOTE THADDEUS CAMPBELL

L'Alto Sacerdote Campbell, principale figura religiosa di Dunwall, è il capo dell'Abbazia dell'Uomo Qualunque.



ANTON SOKOLOV

Medico Regio e capo dell'Accademia di Filosofia Naturale, Sokolov ha inventato la maggior parte dei dispositivi tecnologici che hanno permesso a Dunwall di prosperare. I suoi talenti non si limitano alla Filosofia Naturale, infatti la sua casa sul ponte di Kaldwin ospita i ritratti dei personaggi più eminenti della città, dipinti da lui. Prima della peste, i quadri di Sokolov erano in gran voga e gli aristocratici di Dunwall li pagavano cifre molto alte.

MENU

MENU PRINCIPALE

CONTINUA

Riprendi la partita dall'ultimo salvataggio.

NUOVA PARTITA

Inizia una nuova partita.

MISSIONI

Affronta nuovamente le missioni già completate. Inizierai la missione selezionata con l'equipaggiamento che possedevi la prima volta che l'hai affrontata.

CARICA

Carica un salvataggio specifico. Ricorda: Dishonored salva automaticamente i tuoi progressi in determinati punti, ma puoi anche effettuare dei salvataggi manuali in qualsiasi momento, tranne durante i combattimenti.

OPZIONI

Imposta le opzioni video, audio, di gioco e dei comandi.



INTERFACCIA

Barra della salute Barra del Mana Oggetto/Potere equipaggiato Indicatore dell'obiettivo Mirino




Modalità furtiva

SCHEMA DEI COMANDI



SELEZIONE RAPIDA

La selezione rapida ti permette di equipaggiare un oggetto o un potere nella mano sinistra, e di usare gli elisir per la salute o per il Mana. Inoltre, puoi assegnare dei comandi rapidi a ogni oggetto e potere, selezionandoli e premendo .



Ricordo la notte in cui le chiuse hanno ceduto e Rudshore è stata inondata. Io e Crowley abbiamo portato con noi alcuni ragazzi per vedere cosa riuscivamo a sgraffignare. I ricconi e i loro servi correvano all'impazzata, tentando inutilmente di salvare dalle acque i tappeti e la mobilia. Quella sera abbiamo fatto un sacco di soldi facili.

--Slackjaw, banda di Bottle Street

DIARIO

OBIETTIVI

Fornisce un riepilogo dettagliato della missione in corso. Qui puoi anche scoprire gli obiettivi da raggiungere e attivare o disattivare il tracciamento di ognuno di essi. Indizi di missione elenca le informazioni utili già ottenute e tutti gli oggetti che trasporti importanti per la missione.

MESSAGGI

Comprendono tutti i libri, gli audiografi e i messaggi che hai trovato nel gioco. Solitamente, i libri forniscono informazioni sulla storia o sugli eventi precedenti. I messaggi, invece, sono quasi sempre pertinenti a missioni specifiche.

POTERI

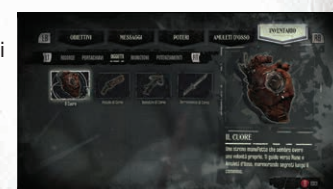
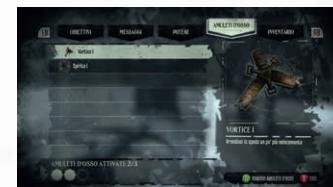
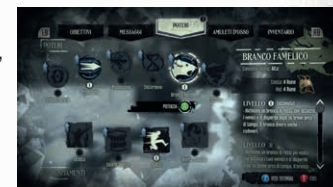
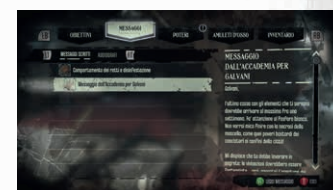
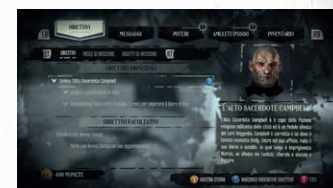
Elenca i poteri soprannaturali che hai acquisito, oltre a quelli che puoi ottenere o potenziare (insieme al loro costo in Rune). In questa sezione, puoi anche trovare la descrizione di tutti i poteri e le tattiche per utilizzarli.

AMULETI D'OSSO

Mostra gli Amuleti d'Ossso che hai collezionato e ti permette di equipaggiarli per potenziare le tue abilità.

INVENTARIO

Mostra tutte le chiavi, le munizioni, gli elisir, gli oggetti e i potenziamenti che hai ottenuto.



COME SI GIOCA

Ogni missione di **Dishonored** ha degli obiettivi specifici, ognuno dei quali può essere raggiunto in modi diversi. In questo modo, puoi sviluppare un approccio e uno stile di gioco personale. Per aiutarti nel cammino che hai scelto, hai a disposizione un'ampia gamma di abilità e oggetti.

COMBATTIMENTO

Per combattere, puoi utilizzare contemporaneamente la spada e un altro potere (od oggetto).

La spada è sempre impugnata con la mano destra. Premi **RT** per colpire i nemici e **RB** per bloccare i loro colpi.

Se riesci a bloccare un colpo nemico appena prima che ti raggiunga, la potenza del contrasto sbilancerà l'avversario e ti permetterà di contrattaccare rapidamente.

Nella mano sinistra, puoi equipaggiare un qualsiasi oggetto o potere a tua disposizione: pistola, balestra, granate, Traslazione, Distorsione e così via. Tieni premuto **LB** per accedere alla selezione rapida, usa **R** per selezionare l'oggetto o il potere, e premi **LT** per attivarlo all'interno del gioco.

FURTIVITÀ

Premi una volta **B** per attivare la modalità furtiva, quindi nasconditi per non farti vedere dai nemici. Mentre sei protetto da muri o altri oggetti, puoi sporgerli tenendo premuto **Y** e usando **LT**, oppure **RT** per sbirciare in avanti in tutta sicurezza.

I nemici possono individuarti anche dai rumori. Quindi, se non vuoi essere scoperto, evita di correre o di fare rumore. Ricorda che puoi usare i suoni per distrarre i nemici: scocca un dardo con la balestra, o lancia una bottiglia, per attirare la loro attenzione in una direzione specifica.

Quando scoprono dei cadaveri o dei personaggi in stato d'incoscienza, i nemici si allarmano e iniziano a cercarti. Per sollevare un avversario incosciente, guardalo e tieni premuto **X**. Trova un posto lontano in cui nascondere e lascialo cadere, premendo una volta **X**, oppure lancialo premendo una volta **RT**.



Ricorda che i tuoi poteri possono aiutarti a non farti scoprire. Attiva Distorsione per superare in sicurezza i nemici, usa Traslazione per teletrasportarti da un riparo a un altro, oppure lancia Visione Oscura per individuare la posizione degli avversari davanti a te.

ASSASSINIO

Avvicinandoti ai nemici ignari, attiverai l'assassinio furtivo.

Quando sei vicino a un nemico che non ti ha ancora individuato, premi una volta **RT** per ucciderlo rapidamente. Lanciandoti dall'alto, puoi eseguire un Salto Omicida: è sufficiente guardare il nemico mentre cadi verso di lui e premere una volta **RT** quando richiesto per eliminarlo.

Se preferisci un approccio non letale, tieni premuto **RB** quando ti trovi direttamente dietro un nemico ignaro per soffocarlo e fargli perdere conoscenza.

ARMI



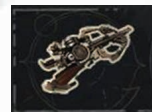
SPADA

La spada è l'arma principale di Corvo, utilizzata sia nei combattimenti in mischia, sia per le eliminazioni furtive. Il metallo utilizzato per creare questa lama unica è molto spesso, quindi si tratta dell'arma difensiva perfetta per bloccare gli attacchi nemici.



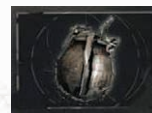
PISTOLA

Le pistole sono utilizzate dagli ufficiali della Milizia e costituiscono un ottimo complemento alla spada, quando ti ritrovi in mezzo a uno scontro numeroso. Possono essere caricate con munizioni normali o esplosive.



BALESTRA

La balestra è la scelta ideale per le eliminazioni silenziose. Può essere caricata con un'ampia varietà di munizioni: dardi di metallo normali, narcotizzanti o incendiari.



GRANATE

Lanciando degli esplosivi, puoi eliminare più bersagli contemporaneamente o uccidere i nemici più forti. La granata adesiva si attacca a qualsiasi superficie (inclusi gli esseri viventi) prima di esplodere.



MINA TAGLIENTE

Questo strumento letale è una mina di prossimità, che può essere fissata a pavimenti, mura o creature. Quando viene attivata, sprigiona una nuvola di lame, devastando qualunque cosa o persona si trovi nelle vicinanze.

POTERI SOPRANNATURALI

Questi poteri possono essere potenziati al secondo livello per migliorarne l'efficacia.



Traslazione: ti teletrasporti furtivamente in un luogo vicino. Tieni premuto **LT** per attivare l'icona di destinazione di Traslazione, spostala con **R** e rilascia **LT** per raggiungere il luogo selezionato. Punta le sporgenze per raggiungere luoghi sopraelevati, oppure combina Traslazione con un salto per eseguire delle mosse acrobatiche. Al livello due, aumenta la distanza percorribile.



Visione Oscura: rivela la sagoma degli esseri viventi attraverso i muri. Oltre a mostrare il campo visivo dei nemici, fornisce una rappresentazione grafica dei suoni, utile soprattutto quando si è in modalità furtiva. Al livello due, evidenzia i sistemi di sicurezza e gli oggetti di valore.



Possessione: entri nel corpo di qualsiasi creatura per un tempo limitato. In questo modo, puoi nasconderti o attraversare passaggi ristretti senza essere individuato. Al livello due, permette di possedere gli esseri umani.



Distorsione: rallenta notevolmente lo scorrere del tempo intorno a te per un breve periodo, permettendoti di combattere o schivare i colpi con maggiore efficacia. Al livello due, il tempo si ferma del tutto e non vieni individuato da nemici e sistemi di sicurezza.



Branco Famelico: evoca un branco di ratti, che consuma i cadaveri o attacca l'essere vivente più vicino. Al livello due, il branco è più numeroso e vorace. È possibile evocare solo un branco per volta.



Ciclone: sprigiona una potente raffica di vento, che scaraventa a terra i nemici. Inoltre, estingue le fiamme, abbatte le porte di legno e respinge i proiettili verso gli assalitori. Al livello due, aumenta la potenza della raffica.



Morte Invisibile: ogni volta che uccidi un nemico ignaro, il suo cadavere si trasforma in cenere. Al livello due, anche i nemici consapevoli della tua presenza vengono inceneriti quando muoiono.



Sete di Sangue: bloccando gli attacchi, eseguendo delle uccisioni o causando danni, la tua adrenalina aumenta. Quando raggiunge il livello massimo, puoi sferrare un attacco letale. Al livello due, l'adrenalina massima aumenta e puoi sferrare un doppio attacco per eliminare più nemici contemporaneamente.



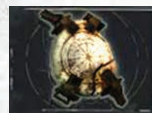
Agilità: ti permette di saltare più in alto. Al livello due, corri più velocemente.



Vitalità: aumenta la salute massima. Al livello due, ripristina parte della tua salute.

MAGIE E L'ESTERNO

Nonostante il recente sviluppo industriale di Dunwall, lo spettro del misterioso Esterno è ancora presente negli angoli più bui della città.



RUNE: il potere dell'Esterno viene incanalato in manufatti intagliati nelle ossa di balena, chiamati Rune. Collezionare e utilizzarle per accedere a nuovi poteri. Scegli i poteri con cura, le Rune sono una risorsa rara.



AMULETI D'OSSO: esplorando Dunwall, troverai anche degli Amuleti d'Osso. Si tratta di una versione meno potente delle Rune, che ti permette di potenziare alcune tue abilità. Puoi equipaggiarne solo un numero limitato contemporaneamente, ma questo limite può essere aumentato nel corso del gioco.

NEGOZIO/POTENZIAMENTI/PROGETTI



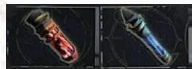
La città sta sprofondando nel caos e qualsiasi merce riuscirai a trovare ti farà guadagnare un bel gruzzolo al mercato nero. Puoi utilizzare le monete ricavate dalle vendite per acquistare nuovi potenziamenti per il tuo equipaggiamento.

Esplorando Dunwall, troverai dei progetti: raccoglili per accedere a potenziamenti avanzati per il tuo equipaggiamento. Una volta raccolto un progetto, potrai acquistare il potenziamento dell'equipaggiamento al laboratorio di Piero.

Ti assicuro che sono estremamente occupato. Il lavoro non finisce mai, fra le lezioni all'Accademia, i ritratti dei nobili e la supervisione dell'installazione di nuovi sistemi di sicurezza in giro per la città. Quindi perdonami, se passo un paio di notti a casa mia sul ponte di Kaldwin per rilassarmi un po'. Oppure non farlo. In fondo, non m'interessa.

--Medico Regio Anton Sokolov, Accademia di Filosofia Naturale

ALTRI OGGETTI IMPORTANTI



Elisir: puoi trovarli in giro per tutta Dunwall e utilizzarli in qualsiasi momento per ripristinare la salute (elisir rossi) o il Mana (elisir blu).



Cibo: mangia per ripristinare rapidamente parte della tua salute. A differenza degli elisir, il cibo non può essere conservato nell'inventario ma viene consumato appena lo raccogli.



Reindirizzatori: si tratta di strumenti usa e getta, che ti permettono di violare le difese cittadine. Una volta reindirizzati, gli allarmi non suonano più. I Muri di luce, gli archi e le Torrette danneggiano la Milizia.

Ho servito come tata in molte case rinomate di Dunwall, quindi so quello che dico: temo il giorno in cui alcuni di quei bambini cresceranno e inizieranno a governare la città. Molti sono persino più viziati dei loro genitori. Non c'è tata al mondo che possa educarli per trasformarli in persone civili.

--Kalista Curnow

LA MILIZIA

Dunwall è disseminata di apparecchiature tecnologiche, utilizzate dalla Milizia per controllare la popolazione. A seconda della situazione, dovrai evitarle, disattivarle o reindirizzarle.



ALLARME

Quando viene attivato questo semplice sistema d'allarme, le guardie presenti in zona iniziano a cercarti. Spegnilo per far interrompere la ricerca, oppure reindirizzalo per disattivarlo definitivamente.



TORRETTA

I potenti proiettori delle Torrette scandagliano l'area circostante, scoccando frecce incendiarie contro i nemici della Milizia. Per non farti individuare, sta' alla larga dai fasci di luce o trova il modo di arrampicarti sulle Torrette per disattivarle.



MURO DI LUCE

Solo le guardie della Milizia possono attraversare i Muri di luce senza essere vaporizzate all'istante. Per disattivare queste barriere, rimuovi le loro fonti di energia. In alternativa, puoi cercare dei modi creativi per aggirarle.



ARCO

Gli archi disintegrano i nemici della Milizia nelle vicinanze. Come i Muri di luce, possono essere disattivati o convertiti in diversi modi.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries

Impostazioni familiari


Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio Xbox LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings

Le nuove invenzioni di Sokolov sono meravigliose. I muri di luce tengono lontana la marmaglia. Inoltre, adesso abbiamo l'illuminazione elettrica, quindi le cene in giardino sono molto più piacevoli. Tutto questo al costo di qualche goccia d'olio di balena, che dobbiamo solo andare a prendere in mezzo all'oceano. Viviamo proprio in un'epoca fantastica!

--Waverly Boyle

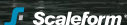
Chiama il nostro servizio di assistenza allo +39 0291483171, orario d'apertura supporto IT: lunedì a venerdì 9:00 - 18:00, eccetto giorni festivi. Chiuso sabato e domenica, contatta SupportIT@bethsoft.com o visita la pagina Web www.bethsoft.com. Per questioni riguardanti la garanzia manda il tuo disco a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Regno Unito, allegando una prova d'acquisto che dimostri anche la data, il tuo numero del prodotto, una breve descrizione del difetto o dell'errore del prodotto e un indirizzo a cui eventualmente spedire una copia sostitutiva del gioco.

Rimani aggiornato su tutte le novità di Bethesda seguendo il Twitter ufficiale:

 twitter.com/Bethblog_it



Powered by
Wwise
audio engine for the real time



ZeniMax
EUROPE LTD.

Bethesda

Dishonored © © 2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

MAN-20914-ITA